

Undervisningsbeskrivelse

Stamoplysninger til brug ved prøver til gymnasiale uddannelser

Termin	Termin hvori undervisningen afsluttes: Maj-juni, skoleåret 2019-20
Institution	Vejen Business College
Uddannelse	Hhx
Fag og niveau	Innovation B
Lærer(e)	Tove Kristensen
Hold	UVB-Innovation B-hh1219-EF1920-AFS-INN

Oversigt over gennemførte undervisningsforløb

Titel 1	Portræt af en entreprenør
Titel 2	100 kr. virksomhed
Titel 3	Innovationsproces adfærdsdesign
Titel 4	A Cherry Tale
Titel 5	

Beskrivelse af det enkelte undervisningsforløb (1 skema for hvert forløb)

[Retur til forside](#)

Titel 1	Portræt af en entreprenør
Indhold	• Innovation og entreprenørskab, Aske Hegelund Myrfeld, Birte Ravn Østergaard m.fl. Forlaget Systime • Innovations Grundbogen, Kristian Phillipsen m.fl. Forlaget Systime Udsendelser fra DR1: Danske iværksætter eventyr: Morten Strunge Danske iværksætter eventyr: Johan Bülow Artikel: ”Det kan vi lære af de store vindere”, JP den 18. maj 2017 ”Mette Lykke”, artikel i Iværksætteren den Besøg: Company Program, VBC Foredrag: Serieiværksætter Casper Blom Iværksætter historien om Myselfie
Omfang	12 lektioner
Særlige fokus-punkter	Forløbet indledes med viden om grundbegreber, hvor der arbejdes ud fra forskellige læringsstil efter Dunn&Dunn: kinæstetiker, visuelle, taktile og audiotive. Grundbegreber: Invention, innovation og diffusion, Innovationshøjde, Innovationsformer og kilder til innovation. Eleverne har gruppevis valgt en kendt entreprenør og udarbejdet en portræt af personen med fokus på bl.a. born/made, arketype, årsag til innovation som er relateret til Peter F. Druckers og Saras Sarasvathy kilder til innovation og gode råd fra personen samt diskuteret betydningen af rollemodeller. Company Program blev afviklet på VBC, hvor eleverne besøgte konkurrencen og interviewede deltagerne med fokus på innovationsfaglige begreber.
Væsentligste arbejdsformer	Gruppearbejder med fremlæggelse i matrixgrupper, hvortil der udarbejdes en kreativ planche der portrætterer den kendte entreprenør. Hvad eleverne kan lære af rollemodeller/de store vindere er via post-it skrevet på en fælles planche. Samtale med deltagerne i Company Program med efterfølgende aflevering i form af artikelskrivning eller nyhedsindslag der blev optaget.

Titel 2	Foretagsomhed: 100 kr. virksomhed – afprøv dig selv som kreativ iværksætter.
Indhold	Flerfagligt forløb med fagene afsætning, innovation og virksomhedsøkonomi, hvor hver gruppe får tilført 100 kr. risikovillig kapital af VBC. Har gruppen overskud, tilbagebetales de 100 kr. Har gruppen underskud, er indskuddet tabt. Øvrige overskud overføres til ”klassekassen” til fælles fornøjelse. Vindergrupper for hhv. bedste forretningsplan, største overskud og mest innovative idé kåres. Litteratur: • Innovations Grundbogen, Kristian Phillipsen m.fl. Forlaget Systime • Startvækst.dk
Omfang	22 lektioner + 5 timer fordybelsestid
Særlige fokus-punkter	Der udarbejdes en forretningsplan, hvor der er fokus på teamroller, idegenerering og Business Model Canvas. Foretagsomhed er det største fokusområde, da eleverne arbejder som iværksættere under forløbet. FORLØBETS FASER: 1. Vurdering af egne innovative kompetencer og roller i et team 2. Gruppedannelse og samarbejdsaftale 3. Teamets ressourcer og netværk 4. Afdækning af pains og målgruppe 5. Ideudvikling og udvælgelse 6. Valg af value proposition og forretningsmodel 7. Planlægning og gennemførsel 8. Pitching og præsentation 9. Refleksion og udarbejdelse af forretningsplan
Væsentligste arbejdsformer	Gruppearbejde med fokus på foretagsomhed og udarbejdelse af genren ”rapport” i forhold til forretningsplanen. Eleverne udarbejder refleksionsskrivning over forløbet. Evalueringsform: Mundtlig og skriftlig formativ feedback.

Titel 3	Innovationsproces Adfærdsdesign (Under Corona hjemsendelse)
Indhold	INNO – Din grundbog til innovation og foretagsomhed, Lotte Stenlev m.fl. Forlaget Systime, 2020 Forløb om adfærdsdesign-følg link: https://inno.systime.dk/index.php?id=414 DR1, Manipulator der handler om ”Nudging”. Følg link: https://www.dr.dk/drtv/episode/manipulator-nudging_52414 DR1, udsendelsen ”Vanens magt”, episode 2. Følg link: https://www.dr.dk/drtv/episode/vanens-magt_46896
Omfang	lektioner
Særlige fokuspunkter	I adfærdsdesign som innovationsproces arbejdes med fire trin: 1. Definér den ønskede adfærd 2. Analyser barrierer 3. Design din løsning 4. Test det rigtige Eleverne anvender Padlet som digitalt redskaber til at fremme innovationsprocessen. Eleverne gennemfører innovationsprocessen og ræsonnerer over elementerne fra idé til værdiskabende handling. Kreativitet og idégenerering • Metoder til divergent og konvergent tænkning • Innovationsprocesser • Designprocesser og visualisering Foretagsomhed • Entreprenørielle handlinger
Væsentligste arbejdsformer	Gruppearbejde, hvor skriftlig arbejde afleveres med efterfølgende dialog i plenum på Zoom. Endvidere: Arbejde med illustrationer og visuelle udtryk Inddragelse af eksterne interessenter og brugere Kvantitativ og kvalitativ dataindsamling

Titel 4	A Cherry Tale - nødundervisning
Indhold	Anvendt litteratur: • Innovation og entreprenørskab, Aske Hegelund Myrfeld, Birte Ravn Østergaard m.fl. Forlaget Systime • Innovations Grundbogen, Kristian Phillipsen m.fl. Forlaget Systime Supplerende: Et iværksættereventyr om Frederiksdal Kirsebærvin. Find filmen her: https://vimeo.com/338644511
Omfang	lektioner
Særlige fokus-punkter	Dette virkelighedsnære forløb bygger på en filmbaseret case fra den virkelige verden, som giver et sjældent indblik ind i maskinrummet på en nystartet virksomhed. Forløbet fordrer et bredt brug af fagets kernestof, samtidig med at eleverne selvstændigt arbejder med virkelighedsnære problemstillinger. Dertil understøtter iværksætterrejsen, som casen tager eleverne med på, refleksioner om iværksætteri som karrieremulighed. Formålet med emneforløbet er at eleverne lærer at arbejde selvstændigt og tænke kreativt og anderledes samt anvende grundlæggende begreber indenfor innovation, Fremme elevernes evne til at arbejde systematisk og kreativt med idéudvikling; Udvikler værdiskabende løsninger gennem foretagsomhed; fremmer elevernes evne til at arbejde med forretningsmodeller.
Væsentligste arbejdsformer	Arbejdsformer: Individuel og gruppearbejde. Der afleveres skriftligt arbejde til hver opgave, hvortil der gives skriftlig formativ feedback og til sidst også summativ feedback.

[Retur til forside](#)

Titel 5	
Indhold	
Omfang	lektioner
Særlige fokuspunkter	
Væsentligste arbejdsformer	Ved læreroplæg og gruppearbejde præsenteres og diskuteres ak

[Retur til forside](#)

Titel 4	Foretagsomhed: 100 kr. virksomhed – afprøv dig selv som kreativ iværksætter.
Indhold	Flerfagligt forløb med fagene afsætning, innovation og virksomhedsøkonomi, hvor hver gruppe får tilført 100 kr. risikovillig kapital af VBC. Har gruppen overskud, tilbagebetales de 100 kr. Har gruppen underskud, er indskuddet tabt. Øvrige overskud overføres til ”klassekassen” til fælles fornøjelse. Vindergrupper for hhv. bedste forretningsplan, største overskud og mest innovative idé kåres. Litteratur: • Innovations Grundbogen, Kristian Phillipsen m.fl. Forlaget Systime • Startvækst.dk
Omfang	22 lektioner + 5 timer fordybelsestid
Særlige fokus-punkter	Der udarbejdes en forretningsplan, hvor der er fokus på teamroller, idegenerering og Business Model Canvas. Foretagsomhed er det største fokusområde, da eleverne arbejder som iværksættere under forløbet. FORLØBETS FASER: 10. Vurdering af egne innovative kompetencer og roller i et team 11. Gruppedannelse og samarbejdsaftale 12. Teamets ressourcer og netværk 13. Afdækning af pains og målgruppe 14. Ideudvikling og udvælgelse 15. Valg af value proposition og forretningsmodel 16. Planlægning og gennemførsel 17. Pitching og præsentation 18. Refleksion og udarbejdelse af forretningsplan
Væsentligste arbejdsformer	Gruppearbejde med fokus på foretagsomhed og udarbejdelse af genren ”rapport” i forhold til forretningsplanen. Eleverne udarbejder refleksionsskrivning over forløbet. Evaluerings: Mundtlig og skriftlig formativ feed-back.

Titel 5	Lykke-Per / Repetition
Indhold	- Innovations Grundbogen, Kristian Phillipsen m.fl. Forlaget Systime Film: - Bille Augusts filmatisering af Henrik Pontoppidans Lykke-Per Artikel: ”10 ting iværksættere skal lære af Lykke-Per”, 11. sept. 2018
Omfang	3 lektioner
Særlige fokus-punkter	Eleverne har i par udarbejdet opgaver med fokus på bl.a. born/made, arketype, årsag til innovation som er relateret til Peter F. Druckers og Saras Sarasvathy kilder til innovation. Hvordan fik Lykke-Per ”den gode ide”, Hvilken værdi skaber ideen og hos hvem skabes værdi. Er Lykke-Per en iværksætter, en entreprenør eller en intraprenør? Innovationstype og typer netværk anvendes. Gengiv mindst 10 ting iværksættere kan lære af Lykke-Per. Karakteriser Lykke-Pers forlovede, dvs. Jakobes aktiviteter med børn og skole. Arbejdet med filmen er foregået i et flerfagligt samarbejde med faget dansk. Eleverne så filmen i dansktimerne, derfor det korte omfang.
Væsentligste arbejdsformer	Eleverne har arbejdet i par. Refleksionsskrivning: Hvad har du lært af Lykke-Per?

